

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN BINGO DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN FIQIH DI KELAS VIII MTs
NEGERI 1 MODEL PALEMBANG**

Zahra

Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang

sitizahrattunnur@gmail.com

Nyayu Khadijah

Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang

nyayukhadijah@radenfatah.ac.id

Mardeli

Universitas Islam Negeri Raden Fatah
Palembang

mardeli@radenfatah.ac.id

Abstract

Difficulties of students in understanding the subject matter well and different levels of intelligence as well as a lack of participation and response of students. so students find it difficult to focus in accepting the explanations that are submitted by the teacher. So the method of learning is needed in improving student learning outcomes. This study aims to determine whether or not there is an influence of the application of the Bingo game method in improving student learning outcomes in the subject of Fiqh. This research is using experimental method. The research sample is students of MTs N 1 Palembang model consisting of 43 experimental class students and 44 control class students. Data obtained using tests, and documentation. Then the data collected was analyzed by t test statistics. The results of this study indicate: (1) The average experimental class learning outcomes with a percentage level namely: high category 8 students (19%), 31 students (72%), low 4 students (9%). (2) The average control class learning outcomes with a percentage level namely: high category 8 students (18%), medium 30 students (68%), low 6 students (14%). (3) There is a significant influence between the learning outcomes of the experimental class students compared to the learning outcomes of the control class. Because the price of $t = 5.47 >$ from the significant level of 1.99.

Keywords: *Bingo Game Learning Method, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, terkhusus pendidikan yang diselenggarakan secara formal disekolah atau madrasah. Pendidikan merupakan wujud dari upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negaranya.¹

Pendidikan merupakan keindahan kegiatan pembelajaran dengan (*men centered*), yang menjadi pendekatan manusianya serta tidak hanya sekedar memindahkan otak dari kepalanya atau mengalihkan mesin ketanganya. Pada studi kependidikan istilah “pendidikan islam” dapat dijelaskan sebagai ciri khas yaitu jenis pendidikan yang berlatar belakang keagamaan islam.

Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pada pasal 19 ayat 1 mengamanatkan bahwa:

“Proses pembelajaran pada lembaga pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan tempat yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta kejiwaan peserta didik.”²

Sebelum proses pembelajaran berlangsung setiap pendidik hendaknya memiliki rencana pelaksanaan pembelajaran dan setiap guru memiliki metode pembelajaran yang berbeda-beda yang sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Ali Murtadlo Metode pembelajaran ialah petunjuk, turutan, langkah-langkah, yang digunakan pendidik untuk menerapkan rencana yang telah tersusun dalam wujud kegiatan yang nyata serta mudah tercapainya tujuan pembelajaran.³

Metode Permainan Bingo ialah salah satu *game* atau permainan yang prosesnya terdiri dari 25 kolom pertanyaan dimana pertanyaan tersebut harus

¹Syarnubi, “Proses Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Agama Islam FITK UIN Raden Fatah Palembang,” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3, no. 1 (2017), hlm. 53-74.

²Direktorat Jenderal Pendidikan Agama RI, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan* (Jakarta, 2006).

³Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif* (Bandung: Satu Nusa, 2016).

dijawab oleh murid secara berkelompok dimana pada saat proses permainan ini berlangsung terjadi diskusi keterlibatan aktif anak murid sehingga peserta didik dapat bekerja sama untuk menjawab pertanyaan pada permainan papan Bingo.⁴

Metode permainan bingo dapat diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Susunlah sejumlah 24 atau 25 pertanyaan tentang materi pelajaran tertentu yang dapat dijawab dengan menggunakan istilah baku. Beberapa contoh istilahnya: Angka penyebut yang paling sedikit, Hieroglifik, Inflasi, Otokrasi, Database, Hukum Humurabi, Byte, dll.
- 2) Sortillah pertanyaan menjadi lima tumpukkan berilah label setiap tumpukan dengan huruf B-I-N-G-O kartu bingo untuk setiap peserta didik. Kartu ini mesti mirip dengan kartu bingo biasa, dengan nomor-nomor dalam tiap 24 celah dalam matrik 5x5 (celah tengah “kosong”).
- 3) Bacalah sebuah pertanyaan dengan angka yang terkait, jika seorang peserta didik memiliki angka tanya dan dia dapat menuliskan jawabanya dengan benar maka dia dapat mengisi celah tersebut.
- 4) Jika peserta didik mencapai lima jawaban yang benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, horizontal maupun diagonal), Peserta didik tersebut berhak meneriakkan “*Bingo*” permainan dapat diteruskan hingga ke 25 celah tersebut terisi kelompok pemenang dari tiap group dan akan diadu kembali dalam babak final hingga didapatkan sebuah kelompok sebagai pemenang..
- 5) Namun apabila kesempatan tersebut tidak dapat dilakukan atau dengan kata lain jawabanya salah, strategi lain yang dapat dilakukan adalah dengan menutup jalan (memilih angka) agar kelompok lawanpun tidak dapat membuat deretan angka secara horizontal. Vertikal maupun diagonal. bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan menempelkan simbol kelompok diatas papan bingo hingga membuat deretan secara horizontal. Vertikal dan diagonal. Kemudian berteriak “ *BINGO*” dan kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.⁵

Berdasarkan pengertian di atas pesatnya perkembangan zaman yang semakin lama semakin canggih dan modern guru dituntut agar dapat mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan siswa namun dengan majunya pendidikan tak dapat dipungkiri metode pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru untuk melengkapi metode metode pembelajaran modern salah

⁴Sulkifli, “Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Papan Bingo Dengan Card Brain Scramble Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa SMP Negeri 3 Sunggu Minasa”, *Jurnal: UIN Alaudin Makassar*, no. 7 (2017), hlm. 4.

⁵Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Op. Cit.*, hlm. 249-251.

satu metode pembelajaran yang modern yakni metode permainan bingo yang dapat memberikan pengalaman proses belajar yang berbeda kepada peserta didik.

Menurut malvin L. Silberman:

“Untuk mendukung proses pembelajaran menjadi menyenangkan anak didik menjadi aktif dalam belajar dan tidak monoton dan proses belajar mayoritas guru tidak terus berperan aktif dalam proses pembelajaran dikelas dibutuhkannya suatu metode yang baru serta cocok dan metode yang mengikutsertakan siswa dalam permainan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif belajar yang membangkitkan semangat dan keterlibatan. Permainan juga sangat membantu memunculkan suasana dramatis yang kelak terus diingat oleh siswa.”⁶

Menurut, Nana Sudjana dalam buku Nokman Riyanto, Hasil belajar merupakan perubahan sikap bentuk hasil belajar dalam istilah lebih luas termasuk dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selanjutnya menurut Damiyanti dan Mudjiono

“Hasil belajar ialah hasil dari adanya hubungan dan interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar diakhiri dengan proses menilai. Dari segi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.”⁷

Penggunaan metode dalam melaksanakan kegiatan belajar harus tepat sesuai dengan materi yang hendak disampaikan. Ketika sebuah metode pembelajaran disusun dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, maka hasil belajar pun dapat didapatkan secara maksimal, sehingga keberhasilan belajar dapat tercapai pula. Untuk itu metode pembelajaran diperlukan untuk dapat mencapai hasil yang seoptimal mungkin.⁸

Menurut ismail sukardi faktor-faktor yang memberi dampak hasil belajar terdapat tiga yaitu: faktor dari dalam diri anak didik serta Faktor berasal luar diri anak didik dan terakhir Faktor pendekatan dan metode pembelajaran. Yang dimaksud factor pendekatan ialah jenis upaya belajar siswa mencakup strategi dan jalan

⁶Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nuansa, 2016).

⁷Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku* (Jawa Tengah: CV pelita Gemilang Sejahteri, 2018).

⁸Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

yang diterapkan guru kepada anak didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTs Negeri 1 Model Palembang dalam proses pembelajaran. Ketika proses belajar mengajar dikelas siswa masih terlihat kurang aktif untuk menjawab dan bertanya kepada guru mata pelajaran fikih. Siswa kurang memperhatikan penjelasan mata pelajaran fikih yang disampaikan oleh guru. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung secara diam-diam bermain game di handphone mereka masing-masing adapun selanjutnya terdapat beberapa siswa yang tertidur didalam kelas dan sebagian siswa belum sepenuhnya berpartisipasi dan merespon pertanyaan dari guru ketika guru menerangkan pembelajaran. Sehingga proses belajar mengajar siswa menjadi pasif dan pusat pembelajaran hanya berlangsung satu arah teacher center.

Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang dikemas oleh permainan serta menggunakan pembelajaran aktif maka secara perlahan membuat siswa menjadi tertarik, termotivasi untuk belajar mereka akan terus menjadi penasaran untuk belajar materi yang akan disampaikan guru selanjutnya, dan dengan menerapkan metode pembelajaran permainan *bingo* ini pendidik dapat melihat hasil belajar siswa, keaktifan, baik dalam, bertanya, menjawab, menyimak, dan melatih kebersamaan serta sportifitas melalui metode permainan *bingo*. Dengan menerapkan metode ini, siswa diharapkan terlepas dari kejenuhan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran fiqih dikelas VIII MTs Negeri 1 Model Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penerapan metode permainan Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan tata cara ilmiah atau proses dalam upaya mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian. Adapun beberapa cara untuk melaksanakan penelitian. Diantaranya, teknik pengumpulan,

⁹Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013), hlm. 12-22.

populasi, sampel jenis dan sumber data dan teknik analisa data. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dalam buku Fajri ismail menyatakan penelitian eksperimen merupakan masih dalam kategori dari penelitian kuantitatif dengan tutujuan untuk mencari komparasi atau pengaruh dari dua atau lebih variabel independen telah diketahui pada penelitian ini terdapat dua kelompok besar penelitian yaitu satu kelompok yang diberi perlakuan atau treatmen, dan kelompok lain yang tidak diberikan perlakuan yang disebut sebagai kelas kontrol prosedur dan tahapan penelitian ini dimulai dari pencarian literatur teori terhadap penelitian variabel dan diakhiri dengan interpretasi dan kesimpulan penelitian¹⁰

Menurut Suharsimi Arikunto Populasi merupakan gabungan dari semua objek riset berupa sekumpulan atau generalisasi yang terdiri dari orang atau yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik ikhtisar dan sample Sampel adalah “contoh perwakilan dari populasi yang akan diteliti”.¹¹ Lokasi penelitian adalah MTs Negeri 1 Model Kota Palembang. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah selurus siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Model palembang yang berjumlah 342 siwa. Teknik penmgambilan sampel ini adalah teknik *Cluster Random Sampling* yang berjumlah 87 siswa.

Jenis data yang dipakai untuk penelitian ini adalah jenis data kuantitatif. Data kuantitas merupakan data yang berwujud bilangan atau angka.¹²Adapun sumber data yang digunakan merupakan jenis data primer yaitu data yang didapat dari responden yang menjadi objek penelitian yaitu siswa di kelas VIII E dan VIII F itu sendiri sebagai sampel untuk mengetahui hasil belajar siswa. dan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua yaitu berupa data dokumentasi serta literatur-literatur atau buku-buku yang berakaitan dengan penelitian ini.

¹⁰Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Palembang: Karya Sukses Mandiri, 2006), hlm. 54.

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 173–174.

¹²Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: PT Tarsito Bandung, 2005), hlm. 4.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa teknik antara lain test dan dokumentasi. Tes merupakan kegiatan uji coba yang dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil pembelajaran tertentu pada seorang siswa atau kelompoksiswa. selanjutnya menurut suharsimi arikunto dalam buku Ibadullah malawi dan Endang sri Maruti tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan agar dapat mengukur keterampilan, tingkat kecerdasan, kemampuan, bakat yang dimiliki individu atau kelompok.¹³ Pengumpulan data terakhir dengan dokumentasi. Dokumentasi termasuk teknik pengumpulan data yang dilaksanakan saat pengambilan data di ruang belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah berupa mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku foto-foto dan kondisi yang berkaitan langsung dengan MTs Negeri 1 Model Palembang.

Agar dapat Menganalisa Pengaruh Penerapan Metode Permainan Bingo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Dikelas VIII MTs Negeri 1 Model Palembang menggunakan rumus statistik Uji t:¹⁴ berdasarkan perhitungan rumus Uji-t, maka dapat diperoleh nilai t hitung (t_o) kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dalam tabel. Agar dapat mengetahui pengesahan hasil digunakan taraf signifikan 5 % dan 1% jika nilai yang diperoleh sama atau lebih besar t_{hitung} dari pada t_{tabel} maka nilai tersebut signifikan begitupun sebaliknya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Riset ini memiliki 2 sampel kelas yang berjumlah 87 siswa. Yakni kelas eksperimen (VIII F) yang mendapatkan perlakuan Penerapan metode permainan Bingo berjumlah 43 siswa dan kelas kontrol (VIII E) yang tidak mendapatkan perlakuan Penerapan metode permainan Bingo berjumlah 44 siswa.

A. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas

¹³Ibadullah Malawi dan Endang Sri Maruti, *Evaluasi Pendidikan* (CV: Ae Media Grafika, 2015), hlm. 15.

¹⁴Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Grafindo persada, 2010), hlm. 346.

Setelah instrument penelitian telah di validasi oleh validator maka instrumen harus diuji coba terlebih dahulu sebelum pemberian soal post-test kepada siswa. Yakni menguji instrumen dengan uji validitas lapangan yaitu ke kelas yang bukan merupakan sampel penelitian uji validitas ialah tingkat kehandadalan alat ukur instrument, uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor totalnya. Penulis membuat 20 butir soal yang akan diuji validitas namun setelah diuji menggunakan rumus uji korelasi product moment didapatkan hasil soal yang dapat digunakan untuk soal post test sebanyak 16 soal karena 4 butir soal tersebut tidak valid. Setelah butir soal dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada soal post test, reliabilitas ini digunakan untuk melihat sejauh mana instrumen dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengukur data maka dilakukan dengan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha*, setelah dilakukan perhitungan dengan melihat tabel ketentuan untuk mengetahui ketepatan hasil uji reliabilitas dikategorikan bersifat tinggi karena $r_{11} = 0,88$ berada pada rentang nilai $0,70 \leq 0,90$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reliabilitas tes hasil belajar siswa disebut reliabel atau layak dan dapat dipercaya.

B. Hasil Skor TSR (Tinggi Sedang Rendah) Kelas Eksperimen

Hasil pengumpulan data melalui test menunjukkan bahwa secara hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran permainan Bingo tergolong sedang. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,5, modus 89,6 dengan rentang skor antara 100-75.

Berdasarkan skor persentil dari masing-masing skor hasil belajar siswa, dilakukan kategorisasi hasil belajar siswa dengan perhitungan: skor rata-rata = 85 dan deviasi standar = 5,89. Dengan demikian batasan kategori tinggi adalah rata-rata + 1 Deviasi standar = $85 + 5,89 = 90,89$ ke atas, batasan kategori sedang adalah rata-rata - 1 Deviasi standar = $85 - 5,89 = 79,11$ s/d 90,89, batasan kategori rendah adalah: rata-rata - 1 Deviasi standar = $85 - 5,89 = 79,11$ kebawah. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa

dikelas eksperimen adalah (85) setelah mendapatkan penerapan metode pembelajaran permainan bingo.

Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan teknik persentase agar dapat diketahui masing-masing kategori. Hasilnya, dari 43 siswa yang mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan bingo dikelas eksperimen, 31 siswa (72) mendapatkan hasil belajar sedang, 8 siswa (19%), mendapatkan hasil belajar tinggi, dan hanya 4 siswa (9%) mendapatkan hasil belajar rendah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwasanya hasil belajar siswa yang mendapatkan penerapan metode permainan bingo tergolong pada kategori sedang, karena sebagian besar siswa (72%) mendapatkan hasil belajar sedang. Selanjutnya siswa yang mendapatkan hasil belajar rendah tergolong sedikit yaitu (9%). Berarti setelah adanya penerapan metode permainan bingo dikelas eksperimen hasil belajar siswa tergolong meningkat.

C. Hasil Test Skor TSR (Tinggi Sedang Rendah) Kelas Kontrol

Hasil pengumpulan data melalui test menunjukkan bahwa secara hasil belajar kelas control yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran permainan Bingo tergolong sedang. Hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78, modus 81,5 dengan rentang skor antara 87-62.

Berdasarkan skor pesentil dari masing-masing skor hasil belajar siswa, dilakukan kategorisasi hasil belajar siswa dengan perhitungan: skor rata-rata = 78 dan deviasi standar = 5,98. Dengan demikian batasan kategori tinggi adalah rata-rata + 1 Deviasi standar = $78 + 5,98 = 83,98$ ke atas, batasan kategori sedang adalah rata-rata - 1 Deviasi standar = $78 - 5,98 = 72,02$ s/d 83,98, batasan kategori rendah adalah: rata-rata - 1 Deviasi standar = $78 - 5,98 = 72,02$ kebawah. Sehingga dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa dikelas eksperimen adalah (78) setelah mendapatkan penerapan metode pembelajaran permainan bingo.

Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan teknik persentase agar dapat diketahui masing-masing kategori. Hasilnya, dari 44

siswa yang tidak mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan bingo dikelas kontrol, 30 siswa (68%) mendapatkan hasil belajar sedang, 8 siswa (18%), mendapatkan hasil belajar tinggi, dan hanya 6 siswa (14%) mendapatkan hasil belajar rendah. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwasanya hasil belajar siswa yang tidak mendapatkan penerapan metode permainan bingo yang tergolong pada kategori sedang, karena sebagian besar siswa (68%) mendapatkan hasil belajar sedang. Selanjutnya siswa yang mendapatkan hasil belajar rendah tergolong lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa dikelas eksperimen yaitu (14%). Berarti dengan tidak diterapkannya metode permainan bingo dikelas kontrol hasil belajar siswa tergolong lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

D. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Untuk menguji Uji- t terlebih dahulu penulis ingin mencari uji normalitas dan uji homogenitas agar mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan seragam atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data diterapkan agar dapat mengetahui apakah sampel yang diterapkan atau dipakai berdistribusi normal atau tidak, baik data nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus *chi- kuadrat* (χ^2). Berdasarkan perhitungan didapatkan hasil uji normalitas skor test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diketahui $K_m = -1 < -0,59$ dengan demikian, dapat disimpulkan $-0,59$ lebih kecil dari -1 maka data dapat dikatakan normal, selanjutnya pada kelas kontrol diketahui $K_m = -1 < -0,71$ dengan demikian dapat disimpulkan $-0,71$ lebih kecil dari -1 maka data dapat dikatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas atau uji kesamaan dua varians dipergunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua varians. Langkah dalam mencari uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan varian kelas eksperimen dengan varian kelas kontrol

Ho : Tidak terdapat perbedaan varian kelas eksperimen dengan varian kelas kontrol

Berdasarkan dari hasil perhitungan dapat diketahui pada kelas eksperimen diketahui varians skor total (S^2) = 5,89 $F_{hitung} = 1,36$ dan $F_{tabel} = 1,99$ dapat disimpulkan homogen, selanjutnya pada kelas kontrol diketahui (S^2) = 4,33 $F_{hitung} = 1,36$ dan $F_{tabel} = 1,99$ dapat disimpulkan homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nihilnya (Ho) sebagai berikut:

Ha : Adanya pengaruh penerapan Metode Permainan Bingo terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih dikelas VIII MTs Negeri 1 Model Palembang

Ho : Tidak adanya pengaruh penerapan Metode Permainan Bingo terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih dikelas VIII MTs Negeri 1 Model Palembang.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus uji t pihak kanan, dan hipotesis diterima jika memenuhi kriteria $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Dari tabel 6 dapat dilihat nilai $T_{hitung} = 5,47$ dan nilai T_{tabel} pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 85$ ialah 1,99. Maka didapat $5,47 > 1,99$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan demikian terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan Bingo dibandingkan hasil belajar kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan Bingo. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII MTs Negeri 1 Palembang.

E. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol

Ditinjau dari hasil mean rata-rata, skor hasil belajar siswa, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan penerapan metode

permainan bingo dikelas eksperimen yaitu (85), lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata hasil belajar siswa dikelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan bingo yaitu (78). Hasil uji-t terhadap perbedaan skor hasil belajar siswa dikelas eksperimen dan kontrol diperoleh harga $t_{hitung} = 5,47$ lebih besar dibandingkan dengan nilai taraf signifikan 5% maupun 1% $t_{tabel} = 1,99$ dan 2,63. Maka didapat $5,47 > 1,99$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. dengan demikian terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan Bingo dibandingkan hasil belajar kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan penerapan metode permainan Bingo. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII MTs Negeri 1 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari analisis kuantitatif dapat disimpulkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Penerapan metode permainan bingo berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di NTs Negeri 1 Model palembang yaitu terdapat perbedaan skor rata-rata kelas eksperimen (85) dan skor rata-rata kelas kontrol (78). Hasil ini sejalan dengan teori dari Ali Murtadlo mengatakan bahwa kompetensi permainan bingo dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang diterapkan metode permainan bingo berpengaruh, rata-rata hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Dengan hasil persentase 8 siswa yang mencapai hasil belajar tinggi dengan nilai 90-100 (19%), selanjutnya terdapat 31 siswa yang tergolong mencapai hasil belajar sedang dengan nilai 80-90 (72%) dan terdapat 4 siswa yang tergolong mencapai hasil belajar rendah dengan nilai 78-75(9%).

3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih yang tidak diterapkan metode permainan bingo tidak berpengaruh, rata-rata hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Dengan hasil persentase 8 siswa yang mencapai hasil belajar tinggi dengan nilai 83-100 18% selanjutnya terdapat 31 siswa yang tergolong mencapai hasil belajar sedang dengan nilai 72-82(68%) dan terdapat 4 siswa yang tergolong mencapai hasil belajar rendah dengan nilai 71-62(14%). Dari hasil perhitungan menggunakan uji “t” dengan hasil perhitungan $t_{hitung}=5,47$ dan $t_{tabel}=1,99$ pada taraf signifikan 5% dan $=2,63$ pada taraf signifikan 1% yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan permainan Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII MTs Negeri 1 Model Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo persada, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Agama RI. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta, 2006.
- Fajri Ismail. *Statistika Untuk penelitian dan Ilmu-ilmu Sosial*. Palembang: Karya Sukses Mandiri, 2006.
- Ibadullah Malawi dan Endang Sri Maruti. *Evaluasi Pendidikan*. CV: Ae Media Grafika, 2015.
- Ismail Sukardi. *Model-Model Pembelajaran Modern*. Palembang: Tunas Gemilang Press, 2013.
- Melvin L. Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa, 2016.
- Nokman Riyanto. *Tujuh Karya Satu Buku*. Jawa Tengah: CV pelita Gemilang Sejahteri, 2018.
- Slameto. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung, 2005.
- Sulkifli. "Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Papan Bingo Dengan Card Brain Scramble Dalam Model Pembelajaran KoOperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Siswa SMP Negeri 3 Sunggu Minasa." UIN Alaudin Makassar, 2017.
- Misdar, Muh, Abdullah Idi, M Isnaini, Mardeli Mardeli, Zulhijra Zulhijra, and Syarnubi Syarnubi. "Proses Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fitk Uin Raden Fatah Palembang." *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2017. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v3i1.1382>.
- Zainal Aqib dan Ali Murtadlo. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa, 2016.